

# ジャン・コクトーにおける神話伝説の変容 (1)

## —ジャンルを越えるオルフェウス譚—

家 山 也 寿 生

### はじめに

ジャン・コクトーが古代ギリシアの神話や悲劇を現代風にアレンジして上演した三つの戯曲, すなわち1922年の『アンティゴヌ』, 1926年の『オルフェ』, そして1934年の『地獄の機械』について, 筆者は別の機会にそれら各々を取り上げながら, コクトーにおける神話再説の実情を明らかにしようと試みた<sup>1</sup>。ところで, これらの作品以降も『円卓の騎士』から『バッカス』に至るおよそ二十年の歳月にわたって, コクトーは既存の物語を書き換えながら演劇と映画の分野で創作活動を続けてゆく。ならば, 1920年代に取り組まれたいわゆる“古代ギリシアもの”の延長線上にその後の作品群を位置づけ, さらなる翻案作業の展開をたどり続けてみることもできよう。本稿は, そうした展望のもと, いにしへの物語を題材にとったコクトー中期の翻案作品を対象とし, この作家における神話のあり方により踏み込んだ検討を加えてゆくものである。

第一章では, 1950年のフィルム『オルフェ』について論じる。すでに1926年に同名の戯曲が上演されていたが, 同じひとつの神話を同時代の物語に置き換えた二つの作品でありながら, 演劇とは違った形で表現の幅がふくらむ映画表現では, ストーリーにさらなる改変が施されている。オルフェウス譚特有のモチーフ群を盛り込んであるものの, このギリシア神話そのものに必ずしも忠実であろうとしなかったコクトーに, ひとつの物語をあれほど自由奔放に語りなおす意欲を与えたものが何であったのか, 戯曲版との比較もまじえてこのフィルムを内容と形式の両面から分析する。ならば, それを補うように, これら二作品を隔てるほぼ四半世紀のあいだに円熟味を増していったにちがいない物語作者コクトーの営為をたどり直してみることもできるであろう。そこで第二章では, 1937年の『円卓の騎士』, 1943年の『ルノーとアルミード』, 同じく1943年の『永劫回帰』, そして1946年の『美女と野獣』を対象に, それら翻案でどのような箇所がオリジナルのストーリーと異なり, その違いのうちにコクトーのどのようなオリジナリティが逆に刻み込まれているかを浮き彫りにする。オリジナルと改作とのこうした対比がいわば共時的な変容を明らかにしようとするものであるならば, 第三章のほうは通時的な変遷を論点とする。その指標として, 一連の作品がどのような大団円を迎えているかという点に着目する。作品間の比較対照は, これらに通底している愛と死, 自己犠牲, 自由意志といった主題のヴァリエーションや

発展形態を論じることによっても可能であろうが、ここではむしろラストシーンという作品部位そのものに注目することによって、議論を個々の題材の扱い方から、コクトーにとって神話や伝説がどのようなものであったかという問題へと移してゆく。しかもこの問題は、神話伝説の翻案ではない『双頭の鷲』(1946年)や『バックス』(1951年)といった歴史劇への言及によってより鮮明になると思われる。というのも、もちろん話の内容が史実に擬したフィクションであるとしても、これら二つの戯曲、そして同時代を舞台とする映画『オルフェ』は、その結末部に歴史的時間からの脱却という契機を含んでいるからであり、こうしたケースこそコクトーの神話体系がどのようなものであるかを逆に照射することになると考えられるからである。

### 第一章 『オルフェ』：戯曲から映画へ

映画『オルフェ』には戯曲版からさらに手をくわえたストーリー上の変更が大小さまざまあり枚挙にいとまがないが、ひとまずそれらを集約して説明できるものをひとつ挙げることから始めるならば、マリア・カザレスが演じてみせた冷酷なプリンセス、主人公たちの死をつかさどるあの王女の役割が前面に出ていることであろう。戯曲においてユーリデイスをさらってゆく死に神でしかなかったこの女は、オルフェ最愛のひとを奪うだけでなく、あろうことか詩人に恋してしまい、彼の再生のためについには自らを犠牲にしてしまう。そこから、オルフェと王女との不可能な、成就するはずもない恋の物語に反比例して、ギリシア神話の主人公を冥府下りにかりたてたまでにとおしい妻への愛のテーマが後退してしまうという相対変化もすぐさま看取される。詩人によせる王女の想いの崇高さとは対照的に、しかも夫を一途に愛するユーリデイスの純真さにもかかわらず、オルフェ夫妻の関係はときに平々凡々に描かれ、真摯ゆえに空々しくもある演技の調子が映画のラストシーンにおける二人の楽天的な仲睦まじさにもうかがわれてしまう<sup>2</sup>。一方の王女は、冥界の知られざる掟に反した行為、愛してしまった男をそれとは知られずによみがえらせるという行為ゆえに、死の世界にありながら非業の生を生きるというさだめを引き受けることになる。さらには、王女の共謀者として同じく連行されるウルトビーズもまた、戯曲と異なって王女の補佐役を務めているのみならず、ユーリデイスに片時の恋心を抱いてしまう。ゆえに、戯曲ではアグラオニスという女性詩人がオルフェ夫妻の邪魔をするにすぎなかったのに対し、映画ではオルフェ、ユーリデイス、王女、ウルトビーズの四者からなる二重の三角関係が物語の構成をゆるぎないものにしている。そして、古代ギリシア神話本来の一主題(愛する妻の奪還)とは際立ったコントラストをなす王女の宿命の物語をいわば陰画として重ね合わせることによって、戯曲のままでは舞台設定が制限されてしまうがゆえに不可能だった深い奥行き、空間の重層性を獲得するに至っている。このように王女の役割が増したことで、映画『オルフェ』はオルフェと王女とのかなわぬ愛の主題を追求していることをはっきりと打ち出し、しかも物語の空間構成という大局的な観点からみれば、これら主人公たちがそれぞれの世界を代表するところの生の世界と死の世界とを交錯させて織り成された物語となっていることを鮮明にしている。このフィ

ルムは、もはやギリシア神話の焼き直しというとらえ方に甘んじるものではなく、冥界や「ゾーン」と呼ばれる中間領域など、実際にはありえない空間にむかって現実の世界にいわば想像力のメスを入れており、この開口部からこそ現代的な神話が目に見える形で創出されているのである。

死の世界と照らし合わせることで生のあり方を相対化してしまうこのようなフィクションをひとつの神話と定義しうるならば、『オルフェ』のように現代化された神話として語りなおされる物語に間接に、とは云え、それらの重要性を疎かにはできないほど実質的に関わっているのが、自動車やオートバイ、ラジオ、そして鏡といった現代の小道具である。日常の生活に密着しているがゆえに神話を誘発するモノとはあまり考えられないこれらの実用品を流用すること、言いかえれば、ありふれた道具をあたかも宗教的儀式で用いるかのように用いることによって、日常からの非現実だが超現実的でもある逸脱が、映像表現の可能性に触発された想像力のなかで可能となる。前段で述べたような、現実の世界にメスを入れることで生じる神話的開口部からの異界への侵入が、マテリアルな次元で可能となる。実際、ポール・ブーイサックがこれら小道具の果たす機能について指摘するように、たとえば生から死への偶発的な移行を可能とする要因、「突然死を象徴するエンブレム」<sup>3)</sup>は、もはや蛇に咬まれることでもなければ乗馬にともなうアクシデントでもなく、コクトーの時代そして映画『オルフェ』においては自動車やオートバイによる事故となる。このような機能を「カオスを秩序づけ、そのカオスが引き起こす対立システムを安定させることのできる何らかの意味を生産すること」とも換言したうえで、ブーイサックはそうした意味生産のさらなる「操作主」として鏡とそのプロトタイプである水の媒介を一例に挙げている。

ただし、ブーイサックが「再創設 re-fondation」と称しているところのコクトーによるオルフェウス神話の再説をめぐっては、わたしたちの戯曲『オルフェ』論（拙稿「ナンセンスに敏感であること」）は別の観点からこれを扱った。そこで問題となったのは、必ずしも神話の本質に関わるような議論ではなく、むしろさまざまなモチーフと凝縮された筋書きによって構成される網目状のテキストといった側面であった。わたしたちは、ブーイサックとは逆に、同時代的なレフェランスを念頭におきながら「鏡と死の二項式」から出発し、コクトーのオルフェウス物語を、テキストの構成過程ではなく、あくまで物語の生成プロセスにおいて想定した。その結果、物語全体の整合性を維持するために加えられる辻褃合わせという性格がむしろ確認されたのだった。

だが結局のところ、以上のような見解も、生と死の対立関係を双方向的な交通として安定させるために意味生産が後から付け加わってくるという点においてはブーイサックの見解と合致しているように思われる。映画『オルフェ』でそうした付随的な意味生産＝辻褃合わせめいた補足説明となっている一例を挙げるならば、ロールスロイスである。戯曲では足踏み回数によって不可解なメッセージを詩人に伝えていた怪しげな白馬が、黒塗りの自動車に備え付けられたラジオに一体化して映画版で再登場する。しかも、車内のチューナーから流れてきたメッセージに夢中となるオルフェの挿話、この生と死のあいだの交通を安定させる意味を持つエピソードの設定に、コクトーはさらにひとつのモチーフ、すなわち靈感の主題を与えている——「インスピレーショ

ンではなくエクスピレーションと言うべきだろう。インスピレーションと呼ばれるものは、わたしたちから、わたしたちの闇からくるのであって、外部から、神々しいと自称するところの何かべつの闇からではない。オルフェが自分自身のメッセージを放棄して、外からくるメッセージの受信に同意してしまうときにこそ、すべてが台無しになるのだ<sup>4</sup>。ラジオから聞こえてくる声に耳を傾けてその言葉をただ書きとめるだけの詩人オルフェを、作者は暗に非難しているのみならず、あらゆる詩人に対する戒めともなって、その矛先はさらに若かりし頃の自分自身にもむけられていたのかもしれない。この例から察せられるのは、コクトーの翻案全般は、オリジナルな題材に関して確固とした、まとまった理解が事前にあってなされたのではなく、物語を書き換える過程でそのさまざまなエピソードに象徴や寓意などの二義的意味を任意に見出しながら形成されていたにちがいないということである。既存の物語を語りなおすことは、コクトーにとって、それら題材を増幅させながら自らのうちに潜んでいるアレゴリーの数々を顕在化させてゆく行為であった。とりわけオルフェウス譚のようにいくつかの言い伝えによってのみ古代神話として成立する場合においては、作者個人の物語体系がそこに介入し、創作の契機としてオルフェウス物語を利用し、さらには積極的に自家薬籠中のものにしようとする余地が生じただろう。

もっとも、戯曲の頃に比べるまでもなくはるかに老練な物語作者であるとみなしうるコクトーは、いくつかの主題に最低限の、それらがまとまって作品全体の決定的な釈義とはならない程度の解説を施すにとどめている。映画『オルフェ』のシナリオ序文のなかで少なくとも五つの主題：1) 幾度となく死んで生まれ変わらねばならない詩人、2) 灵感のテーマ、3) 喋る自動車(車内のラジオ)に代表される現代の神話、4) 王女の自己犠牲、5) 鏡と死、以上を足早に提示すると、コクトーは次のように序文を締めくくる——「以上がこの映画の概略であり、本来の意味でのオルフェウスの主題から現代的な主題まで、いろいろな主題が絡み合っていてできている。けれども、この映画の狙いはひとえに古代ギリシア神話をパラフレーズすることであり、これはごく当然のことである。なぜなら、時間は完全に人間的な概念であって、実際には存在しないのだから<sup>5</sup>。映画『オルフェ』の核心は、必ずしも神話の内容やそこから引き出される意味に存するのではなく、むしろ解釈の余地をいたる所に盛り込みながら物語を映像化したことにある。『オルフェ』におけるコクトーの「老練さ」は、あらゆる意味作用を排除しようとした戯曲版のナンセンスとは逆に、ストーリーに散りばめられた主題やモチーフの多彩さによってあらゆる総括的な解釈を頓挫させ、映像がひたすら提示する出来事をただありのままにうけとめるよう観客に要求しているという点にある。そしてついには、主題の問題から飛躍して、うえのような唐突な主張、つまりこのフィルムの企図が時間の観念の廃止にあるという主張が提示される。この序文に呼応するかたちで、上映されるフィルムのプロローグにも、次のような文章が監督の声で読みあげられている：作品の物語展開と一致しているとは断じて言いがたいオルフェ神話の骨格がざっと示されると、ここでもまた神話伝説の非時間性に言及されているのだ——「オルフェの伝説は知られている。ギリシア神話のなかでは、オルフェはトラキアの詩人であった。かれは動物さ

えも魅了した。歌に氣をとられて、妻ユーリデイスを疎かにした。死がかれから妻を奪った。オルフェは冥府へ下り、その地を魅了し、妻を見ないという条件でかのじょとともに戻ってきたが、妻を見てしまい、バッカス神の巫女たちによって八つ裂きにされた。この物語はどこで起こっているのだろうか？ どの時代なのだろうか？ 歳をとらないのが伝説の特権である。どうぞ好きなように……」<sup>6</sup>。こう語りながら、時代や場所の設定がいつのどこかであるかという選択を観客にゆだね、コクトー自身はまったく頓着していない様子である。あるいはむしろ、率先して無頓着ぶりを示すことで、観客にも非時間的な世界で繰り上げられる物語をうけいれるよう暗に諭してさえいるかのようである。

たしかに、時間の連続性を乱したり、特定の場所を不特定なものにしたりする事態がストーリー展開のなかに組み込まれている。たとえばオルフェが冥府からユーリデイスを連れ戻してくる出来事は、戯曲版と同じように現実の世界では一瞬であったことが示されている。あるいはまた結末部では、王女とウルトビーズはすべてを帳消しにするために時間を物語の最初にまで巻き戻してしまう。空間について一例を挙げれば、オルフェが王女を追跡するシークエンスではパリのさまざまな場所（グルネス通り、ポリバール公園、ヴォージュ広場、ブローニュの森）が連結されるために、観客はある種の既視感を抱きながらもどこかよその土地でこの一時の追跡劇が繰り上げられている印象をうける。よって、物語が同時代のパリを撮影現場としながらも、いつながりが分からなくなる時間とどこでもない、どこであってもかまわない空間のなかで展開するように作りあげられている点で、現代的な装いの『オルフェ』はひとつの神話となる。

しかし、それぞれの時空間に固有の特徴をこのようにかき消してしまうことで神話が生まれるというのは製作者側の感慨であって、フィルムを見る観客にそうした思いがどれだけ共有されるだろうか。実際、まさにパリの街を舞台としたこの追跡シーンについてアンドレ・フレニョーと交わした対談のなかで話が及んだとき、コクトーは次のような注目すべき発言もしている。

映像芸術は時間と空間の支配を可能にしてくれる唯一の芸術です。同じひとつのセットにくつかの部屋をこしらえて行き来できるようにすることはまれですし、室内がその窓から見える戸外とつながっていることもまれです。撮影が整然と [dans l'ordre] 行われるのもまれです。繰り返しますと、わたしたちは、どうあがいても人間には自分の限界を克服できない、そんな世界に対して思いのままに振舞っているのです。もちろんそのことが当てはまる絵画でも、三次元を表現しようと夢中になっている芸術家は二次元を介してそのなかを動き回っているわけですが、こうした二次元の使用も、映画では、三つ以上の次元を表すことになるのです。というのも芸術家はこれもまたひとつの次元である時間を転覆させているのですし、四次元のなかで仕事をしていると言ってもおかしくはないのですから。<sup>7</sup>

コクトーが映画に抱くこれほど大きい期待感を考えるならば、彼は、現代を舞台として古代神

話を語りなおすこと、歴史的時空間のなかで反復される神話によって、時間を無効にしておもうとしていただけないように思われる。オルフェウス神話によって物語世界から時間の観念が斥けられるのみならず、現実のさまざまな時空間が撮影と編集の作業を通して錯綜してしまい、ついには、出来上がったフィルムの状態と神話の非時間性という命題が重なってしまったのであろう。オルフェの冥府下りが物語世界内では一瞬のことであったように、異なる空間を一連のシーンのうちに連結するゆえにいくつかの過去が一瞬のこととなってつながってしまうフィルムの各断片、それらもまた一つひとつが芸術における冥府下りなのである。それはわたしたちが別の機会に論じたように、すでに『美女と野獣』の制作でコクトーが実感していたことだった<sup>8</sup>。しかし、ストーリーがごく自然な時間の流れのなかで展開していた『美女と野獣』を超えて、『オルフェ』では物語世界のなかでさえも時間の秩序は覆されてしまう。それと同時に、フィルムの随所に現実の、撮影現場のさまざまな時間と空間が封じ込められてしまう。そのため、『オルフェ』が語るストーリーとこのフィルムの制作に要した時空間が最終的には混乱し、ひとかたまりとなってある種の非時間性のなかに投げ入れられてしまったかのようでもある。だとすれば、「時間は完全に人間的概念であって、実際には存在しない」や、「この物語はどこで起こっているのだろう？ どの時代なのだろう？ 歳をとらないのが伝説の特権である」と述べていたコクトーのうちでは、単に神話そのものが非時間的であるだけでなく、映画によって物語を再現する行為のなかで時間空間がもはや順序どおりに並んではいない事態もまた感じられていただろう。

時間の問題をめぐるこのような考察は、映画『オルフェ』のうちにその深みが認められるのももちろんだが、この作品に至るまでの経緯をたどることによってさらにその奥行きも増すように思われる。コクトーがどのように神話的時空間の混沌を歴史的時空間の秩序に対峙させていったのか、一連の物語作品や批評的言辞からさぐる必要があるだろう。映画『オルフェ』に対象を限定する現時点ではそうした問題提起にとどめて、より踏み込んだ検討はコクトーにおける神話観全般を論じるような別の機会にゆずることにしたい。

さて、そこでもう一度、戯曲と比べてフィルムでは一体なにが大きく変わったのか問いなおしてみると、演劇から映画への表現様式の変換そのものを挙げないわけにはゆかないだろう。古代ギリシア神話の三つの翻案からすでに認められたように、物語内容に対する理解と同じくらいに、あるいはそれ以上に、話の内容を再現させる表現手段の可能性と制約に応じて筋書きや細部を書き換えてしまう傾向がコクトーにはあった。舞台設定を主人公の自宅に限定して物語が簡潔に仕立てられていた戯曲版ではオルフェウス譚はひとつの口実となり、サーカスの様式を採りいれながら舞台芸術そのものの刷新が図られていたほどである。他方、映画のほうは、コクトーがあくまで想像の世界で思い描いていたオルフェの物語、生と死とのあいだで繰り広げられるこのストーリーを実現可能とするさまざまな技術やトリックを提供してくれる。実際、映画における「想像力と技巧との均衡」を十分承知していたコクトーもフレニョーとの対談でこう述べている——「(フレニョー：) あなたにとってこれら二つの作品〔戯曲と映画の『オルフェ』〕の相違点と類

似点を生じさせた必要が何であったのか、教えていただきたいのですが。(コクトー：) わたしの精神的な足取りは、片足を生に、もう片方を死に踏みいれて跋行する人間のそれであって、生と死が対立する神話にわたしがたどり着くのも当然なことでした。しかも、この話をするとなくなるでしょうが、フィルムというものはひとつの世界を別の世界と隔てている境界で起こる出来事をあつかうのにふさわしかったのです」。

そしてどのように「ふさわしかった」のかについて、とりわけ鏡のなかへ侵入してゆく場面をありありと再現するために施した仕掛けについて、この対談のなかで長々と説明されてゆくわけだが、生と死のあいだの往来を軸にすえて新たなオルフェウス神話を編み上げようとする想像力の要請にマテリアルな次元で応えてくれる映画技術、すなわち『オルフェ』制作に関するテクニカルな諸要素、ひいてはリアリティー追求のための細部へのこだわりでここで拘泥するのではなく、それらの前提となったコクトー個人の「精神的な足取り」、つまり生と死とのあいだで均衡を保とうとする彼の人間存在に注目するならば、想像のなかでしか対峙させることのできなかったこれら二つの領域を鏡のこちら側と向こう側という形でパラレルに提示させてくれたのが映画であった。そうしたふたつの相容れない空間のあいだを登場人物たちに（そして観客たちに）自由に、しかも文章によって架空のこととしてでもなければ、演劇のように舞台装置を度々入れ替えるわずらわしさもなく、ありありと行き来させてくれたのが映画であった。これが大局的にみて、物語の空間構成という面でオルフェウス神話の改変を可能とした点である。では、時間構成という面ではどうだろうか。絵画や演劇とは異なり、映画は時間の秩序までも巻き込んで、四次元のなかで仕事のできる芸術である、そうコクトーが考えていたような特性は、一方的にフィルム制作の側から捉えられる事柄であり、既存の物語の翻案に直接関わるものではない。そうではなく、まさに映画による時間の秩序の転覆が『オルフェ』のストーリー展開に大きく介入している典型的な例をひとつ挙げるならば、それは王女が時間を巻き戻してすべてを帳消しにしてしまう場面である。これは、映像の巻き戻しというトリック、いささか安直でもある解決策があってはじめて可能なのであった。だからこそ、戯曲版では天界でのハッピーエンドとして幕を下ろしたストーリーが、フィルムでは、オルフェ夫妻には幸せを、しかし王女には身の破滅をもたらして結末を迎え、生と死との二つの空間が最終的には断ち切れざるをえなくなる（なお、こうした断絶については最終章で言及する）。このような生と死とのあいだで保とうとしてきた均衡を最後には崩さざるをえなくなる要請、ストーリーに否応なく決着をつけなければならないという要請がおそらく根底にはあるのだが、コクトーはと云えば、技術的に可能となった題材の書き換えからさらに観念的な、ほとんど教訓的な意味を見出そうとしている。フレニョーとの対談が終わりにさしかかったとき、次のような考えがコクトーによって開陳されているのだ。

このドラマを活気づけている王女の行動はかのじよの責任においてなされるのであり、それらは自由意志に相当しています。あるひとつの物事は在るにちがいません。それは「在る」

のです、というのもわたしたちのもで徐々に生起する物事は、現実にはひとつの塊を形作っているにすぎないのですから。ところが、自由意志の神秘のすべては、現に在る物事が「在るのではないかもしれない」と思われてしまうことに由来しています […]。そこから分かってくるのは、遠近法によってしかわたしたちには感じることはできないこうした時間の塊が、途方もない容量、そしてそれらと切り離すことのできない無数の可能性からできあがっているということです。 […] 王女は大胆にも運命にとってかわろうとし、ある物事が在るのではなく、それが「在るかもしれない」と決めてかかり、監視しなければならないはずの男を愛してしまった女スパイの役割を演じて、わが身を滅ぼしてでもかれを助けようとしています。このような身の破滅はどんな性質のものなのでしょう。かのじょがこうむることになる懲罰とはどんなものなのでしょう。わたしには分かりませんし、ミツバチの巣箱やシロアリの巣の儀式、昆虫学者にもその謎が解けないでいるあの葬儀と同じように、わたしには関わりのないことです。重要だったのは、わたしの論理においては、特定のデータが欠落しているのですが、それだからアクセス不可能な世界にむかって突破口が開かれ、そうした世界を構想することが人間の誇りになるということなのです。<sup>10</sup>

コクトーは、「在ること」の確実性・蓋然性・可能性に微妙なニュアンスを加えながら、現在という時間の奥行きと複雑さを意に介さず行動する王女、オルフェ夫妻をふたたび生き返らせるために時間を巻き戻してしまう王女の自由意志を途轍もない決断とみなすのみならず、そのような行動の性質と結果がどのようなものでありうるのか想像できないでもいる。だがコクトーは、一見袋小路に追い込まれたような王女の宿命の向こう側に、別のところにあって人間には近寄ることのできないさらなる世界のことを思い描こうとしている。厳密に言えば、そもそも『オルフェ』は生と死との接触ではなく、生の世界と「ゾーン」と呼ばれる無人地帯での往来であり、ゾーンのかなたには人知を超えた、秩序だった冥府の世界が未知なものとして存在しているのである。

生の世界と死の世界とのパラレルな関係を提示しようとして紡ぎ出されたコクトーのオルフェウス物語は、目に見えるものと見えないものとの交錯を語ろうとするものであった。しかし、後者が「ゾーン」という地帯での出来事となって部分的に映像化されるからには、これらの二項対立の上部では、理解可能なものと理解を超えるものというさらなる二項対立が打ち立てられてゆく。特定のデータの欠如ゆえに突破口が開かれるアクセス不能な世界を構想する (concevoir) ことが人間の栄誉であると考えて、コクトーがオルフェウス神話を新たに映像化したのである以上、ほんとうの神話的な世界はこの物語のかなたに控えており、既存の神話を単に語りなおすだけではなく、そのような未知の世界を構想することこそが神話の再創造につながる。そうした行為の産物こそが『オルフェ』である。そして映像は、不可視なものが目に見えるようになったがゆえに、そうしたイメージを超えて、知性と想像力によって構想される世界の存在をさらに促し、語られる物語に象徴や寓意・教訓などの意味を求めてそれを理解しようとするのではなく、それを



まるごと受けとめ、その神話的世界に身を浸し向かい合うことをうながす。このような意味で、『オルフェ』は映像時代にふさわしい神話を（物語るのではなく）提示しているのである。

以上のように、このフィルムは、『地獄の機械』以降のジャン・コクトーが既存のさまざまな物語群を翻案したすえにたどり着いた到達点に位置づけられるほど、物語の結構においても技術的处理においても、そして観念的な深みにおいても完成された作品とみなすことができる。本章がそうしたフィルムの多様な側面を汲み尽くすに程遠いとすれば、おそらくこのフィルムだけに注目するのではなく、そこにたどり着くまでの過程、たとえばもとのストーリーにヴァリエーションを加える想像力の柔軟さや表現形式を使いこなす技巧の上達などを一連の作品をたよりに踏破しておくことが必要だからではないだろうか。そこで次章では、『円卓の騎士』、『ルノーとアルミッド』、『永劫回帰』（邦題『悲恋』）、そして『美女と野獣』の四作、それら各々の翻案作業を確かめながら更なる議論の糸口となるものを手繰り寄せてみたい。（つづく）

付記：本稿は、平成15年度早稲田大学特定課題研究助成費（課題番号2003A-849）の交付による研究成果の一部である。

#### 註

- 1 拙論、「ある母と子の悲劇」,「ナンセンスに敏感であること」,「二十世紀フランス翻案劇の先駆け」,それぞれ『フランス文学語学研究』第21号（2002年3月）,第22号（2003年3月）,第23号（2004年3月）に掲載。
- 2 しかし、一方では彼女の愛こそが王女の自己犠牲を導き出したのだった。コクトーは『オルフェ』のシナリオ序文にこう記している,「[ユーリデイスは]完全な純粹さと,夫に捧げる愛という唯一の目的でもって,この伝説のすべての冒険を横切ってゆく。ひとかたまりのこの愛情はみずからの主張を守り抜くだろうし,オルフェの死に,不死のテーマを表す奇妙な行為を決心させるだろう。詩人の死はみずからを無効にして彼を不死にするのである」(Jean Cocteau, *Orphée (film)*, Éditions J'ai lu, 1987, pp.8-9)。つまり,王女の愛はそれ本来の不可能性ととも,ユーリデイスの世俗的な,しかし一途な愛の前に屈したのであり,そこに均衡の取れた物語構成への作者の配慮も認められるだろうし,夫婦愛に対するコクトー個人のアンビヴァレンツな思いをみることもできよう。
- 3 Paul Bouissac, «Cocteau re-fondateur de mythes», in *Le siècle de Jean Cocteau*, Centre d'Etude du XXe siècle de l'Université Paul-Valéry, 2000, p.152.
- 4 *Orphée (film)*, op.cit., p.6.
- 5 *Ibid.*, p.11.
- 6 Le prologue du film, repris dans Laurence Schifano, *Orphée de Cocteau*, Atlande, 2002, p.114.
- 7 Jean Cocteau, *Entretiens sur le cinématographe*, Éditions du Rocher, 2003, p.90.
- 8 拙論,「媒体としての映画——ジャン・コクトーの映画『美女と野獣』制作における時間空間について」(『学術研究 外国語・外国文学編』第52号,早稲田大学教育学部,2003年)を参照のこと。
- 9 *Entretiens sur le cinématographe*, op.cit., p.79.
- 10 *Ibid.*, pp.100-101.